

PAC-MAN*

ATARI COMPUTERS



ATARI®

GAME PLAY

Guide PAC-MAN through the maze and score points as he gobbles up dots, energy pills, fruit, bells, ATARI logos, keys, and the grumpy ghosts that chase him around the maze. A game ends when the last PAC-MAN is caught by a ghost. You have three lives per game.

Each maze contains four ghosts and four large energy pills. Energy pills give PAC-MAN the power to gobble up the ghosts. The more ghosts PAC-MAN gobbles on one energy pill, the more points you score for each ghost (see SCORING).



LE JEU

Guidez PAC-MAN à travers le dédale et gagnez des points chaque fois qu'il avale des petits points, des pilules d'énergie, des fruits, les symboles d'ATARI, les clés et les fantômes grincheux qui le poursuivent. Le jeu se termine lorsque le dernier PAC-MAN se fait avaler par un fantôme. Au début de chaque jeu, vous avez trois vies pour PAC-MAN.

Chaque labyrinthe contient quatre fantômes et quatre grosses pilules d'énergie. Ce sont celles-ci qui donnent à PAC-MAN la force d'avalier les fantômes. Plus il avale de fantômes sous l'effet d'une seule pilule, plus il obtient de points par fantôme (voir SCORE).

Lorsque PAC-MAN mange une pilule d'énergie, les fantômes changent de couleur et se mettent en fuite. Mais attention! Quand

SPIEL

Zweck des Spieles ist, PAC-MAN durch das Labyrinth zu steuern und Punkte zu sammeln, während er die Tüpfel, Energiepillen, Früchte, Glocken, ATARI Symbole, Schlüssel und die verdrießlichen Gespenster, die ihn durch das Labyrinth verfolgen, auffrißt. Das Spiel ist vorbei, wenn der letzte PAC-MAN von einem Gespenst gefangen ist. Man bekommt drei PAC-MAN Leben pro Spiel.

Jedes Labyrinth enthält vier Gespenster und vier große Energiepillen. Die Energiepillen geben PAC-MAN die Kraft, Gespenster aufzufressen. Je mehr Gespenster PAC-MAN mit einer Energiepille verschluckt, desto mehr Punkte werden angesammelt (PUNKTEZÄHLUNG nachsehen).

Jedes Mal wenn PAC-MAN eine Energiepille schluckt, ändern die Gespenster ihre Farbe und fliehen. Aber

IL GIOCO

Guidate PAC-MAN in giro per il labirinto e accumulate punti man mano che ingoia puntini, pillole d'energia, frutta, campane, simboli ATARI, chiavi e i fantasmi burberi che lo rincorrono per il labirinto. Il gioco finisce quando l'ultimo PAC-MAN viene catturato da un fantasma. Ci sono tre PAC-MAN per ogni gioco.

Ogni labirinto contiene quattro fantasmi e quattro grandi pillole d'energia. Le pillole d'energia danno a PAC-MAN il potere di ingoiare i fantasmi. Più fantasmi PAC-MAN ingoia con una pillola d'energia, più punti si guadagnano per ogni fantasma (vedi PUNTEGGIO).

Quando PAC-MAN mangia una pillola d'energia, i fantasmi cambiano colore e scappano. Attenzione però!

EL JUEGO

Guíe a PAC-MAN a través del laberinto y marque puntos mientras él lo devora todo: puntitos, píldoras energéticas, frutas, campanas, logos de ATARI, llaves y fantasmas gruñones que tratan de darle caza por todo el laberinto. El juego termina cuando el último PAC-MAN es atrapado por un fantasma. Usted tiene tres vidas de PAC-MAN en cada juego.

Cada laberinto tiene cuatro fantasmas y cuatro grandes píldoras energéticas. Las píldoras energéticas le dan a PAC-MAN poder para devorar a los fantasmas. Cuantos mas fantasmas devora PAC-MAN con una píldora energética, mas puntos marca usted por cada fantasma (Véase PUNTUACION).

Cuando PAC-MAN se come una píldora energética, los



When PAC-MAN eats an energy pill, the ghosts change color and flee. But watch out! When the ghosts start to blink, the energy pill is about to wear off, and you have to move quickly!

Each time PAC-MAN eats all the dots in the maze, the maze fills up again, and you go on to the next game level. The game level is indicated by the bonus treat that appears in the maze and at the bottom of the screen (**figure 1**). With each game level, game play speeds up, and the energy pills wear off more quickly. Each new bonus treat is more valuable, though, and every 10,000 points you win a bonus PAC-MAN life!

les fantômes se mettent à clignoter, les effets de la pilule s'atténuent et il vous faut alors vous dépêcher!

Chaque fois que PAC-MAN mange tous les petits points du dédale, ce dernier se remplit à nouveau et vous vous trouvez automatiquement au niveau de jeu suivant. Le niveau de jeu est indiqué par la prime qui apparaît dans le dédale et au bas de l'écran (**figure 1**). Les jeux augmentent de vitesse en même temps que de niveau et les pilules perdent leur effet plus rapidement. Cependant, chaque prime a davantage de valeur et pour chaque 10.000 points de gagnés, vous obtenez une vie supplémentaire pour PAC-MAN.

aufgepaßt! Wenn die Ge-
spenster anfangen kurz auf-
zuleuchten, dann wird die
Energiepille bald ihre Kraft
verlieren und man muß sich
schnell von ihnen fort-
bewegen.

Jedes Mal wenn PAC-MAN
das ganze Tüpfellabyrinth
verschluckt hat, erscheint ein
neues Tüpfellabyrinth, aber
auf einer höheren Spielstufe.
Die Spielstufe wird durch ein
Prämiezeichen im Labyrinth
und auch unten auf dem
Bildschirm angezeigt (**Abb. 1**).
Mit jeder neuen Spielstufe
wird das Spiel schneller und
die Energiepillen wirken nicht
mehr so lange. Aber die Prä-
mien steigen im Wert und mit
jeden 10.000 Punkten erhält
man ein weiteres PAC-MAN
Leben.



Quando i fantasmi cominciano a lampeggiare significa che la pillola d'energia sta per perdere il suo effetto e vi dovete muovere velocemente.

Ogni volta che PAC-MAN mangia tutti i puntini del labirinto, questo si riempie di nuovo e si procede al prossimo livello di gioco. Il livello di gioco viene indicato dal premio che appare nel labirinto e in fondo allo schermo (figura 1). Man mano che il livello di gioco sale, la velocità aumenta e gli effetti delle pillole d'energia durano meno; ogni premio vale però di più e si ottiene una vita di PAC-MAN in premio ogni 10.000 punti!



fantasmas cambian de color y huyen. ¡Pero fíjese bien! Cuando los fantasmas comienzan a parpadear, el efecto de la píldora energética está a punto de desaparecer y usted tiene que moverse rápidamente!

Cada vez que PAC-MAN se come todos los puntitos del laberinto, el laberinto se llena de nuevo, y usted pasa al siguiente nivel de juego. El nivel se indica con la gratificación que aparece en el laberinto en la parte inferior de la pantalla (figura 1). Con cada nivel de juego, el juego se hace mas rápido, y el efecto de las píldoras energéticas desaparece mas rápidamente. Sin embargo, cada nueva gratificación es mas valiosa, y cada 10.000 puntos usted obtiene como gratificación una vida mas para PAC-MAN.



1



A - Lives Remaining

B - Bonus

C - Game Level Indicator

D - Energy Pill

A - Vies restantes

B - Prime

C - Indicateur du niveau de jeu

D - Pilule d'énergie

A - Übrige Leben

B - Prämie

C - Anzeiger der Spielstufe

D - Energiepille

A - Vite rimaste

B - Premio

C - Indicatore del livello di gioco

D - Pillola d'energia

A - Vidas restantes

B - Gratificación

C - Indicator del nivel de juego

D - Píldora energética

CONTROLS

Be sure your controller cables are firmly plugged into the jacks on your console. For one-player games, use jack 1. Hold the controller with the red button to your upper left, toward the television screen.



START, PAUSE AND RESET

Press the **START** key to start or restart the game, the space bar to freeze and unfreeze the action, and **RESET** to return to the opening screen display.

COMMANDES

Vérifiez que vos câbles de commande sont fermement branchés sur les prises jack de votre console. Pour les jeux à un seul joueur, utilisez le jack 1. Tenez la commande de telle façon que le bouton rouge se trouve en haut à gauche, face à l'écran de télévision.

MARCHE, ARRET ET REMISE A ZERO

Appuyez sur la touche **START** pour commencer ou recommencer la partie, sur la barre d'espacement pour immobiliser et reprendre l'action, et sur **RESET** pour retrouver l'affichage initial.

STEUERUNG

Überzeugen Sie sich, daß Ihre Steuerkabel fest in den Buchsen Ihres Grundgerätes sitzen. Für Spiele für einen Spieler, benützen Sie Büchse 1. Halten Sie die Steuerung so, daß der rote Knopf oben links zum Bildschirm weist.

START, PAUSE UND ZURÜCKSTELLEN

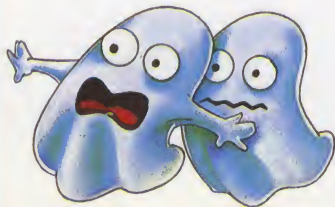
Drücken Sie **START**, um mit dem Spiel zu beginnen oder wieder zu beginnen, die Leertaste um die Aktion zu stoppen und wieder in Gang zu bringen, und **RESET**, um zur ursprünglichen Bildschirm-darstellung zurückzukehren.

I COMANDI

Assicuratevi che i cavi di comandi sono ben inseriti nelle prese "jack" dell'unità base. Per le giochi a un solo giocatori, usate la presa 1. Il comando va tenuto con il pulsante rosso in alto a sinistra, rivolto verso lo schermo del televisore.

INIZIO, PAUSA E RIPRISTINO

Premere il tasto **START** per cominciare o ricominciare a giocare, la barra spaziatrice per fermare e rimettere in moto l'azione, e **RESET** per ritornare allo schermo di partenza.



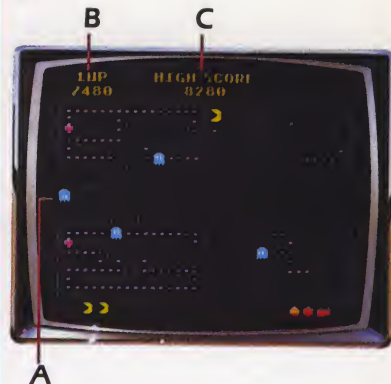
CONTROLES

Asegúrese de que los cables de los controles estén firmemente enchufados en los enchufes de su consola. Para juegos de un solo jugador, utilice el enchufe 1. Mantenga el mando con el botón rojo en la parte izquierda superior, apuntando hacia la pantalla del televisor.

INICIO, PAUSA Y REANUDACION

Oprima el botón **START** para iniciar o reiniciar el juego, la barra espaciadora para congelar y descongelar la acción, y **RESET** para volver a la primera exhibición.

2



A - Exit

B - Left player's score

C - High score

A - Sortie

B - Score du joueur de gauche

C - Score élevé

A - Ausgang

B - Punktezah! Spieler links

C - Hohe Punktezah!

A - Uscite

B - Punteggio giocatore di sinistra

C - Punteggio alto

A - Salida

B - Puntaje del jugador izquierdo

C - Puntaje alto

GAME OPTIONS



Before the game begins, the game options are displayed on your screen. Press **SELECT** to choose a one-player game or a two-player game.

The bonus treat at the center of the screen indicates the game level. Press key **OPTION** to choose one of the eight game levels: cherries, strawberry, orange, apple, melon, ATARI logo, bell, or key. Regardless of the game level you start with, you will automatically go on to the next level after PAC-MAN clears the maze of dots. After three of the game levels, PAC-MAN surprises you with a cartoon intermission.

CHOIX DE JEUX



Avant de commencer à jouer, les choix sont affichés sur l'écran. Pressez **SELECT** pour choisir un jeu à un seul joueur.

La prime au centre de l'écran indique le niveau de jeu. Pressez **OPTION** pour choisir l'un ou l'autre des huit niveaux: les cerises, la fraise, l'orange, la pomme, le melon, le symbole ATARI, la cloche ou la clé. Quelque soit le niveau choisi pour votre premier jeu, vous augmenterez automatiquement de niveau de jeu après que PAC-MAN ait débarrassé le dédale de tous ses petits points. Après trois de ces niveaux, vous aurez une surprise offerte par PAC-MAN: un intermède de dessins animés.

SPIELMÖGLICHKEITEN



Vor dem Spiel leuchten die Spielmöglichkeiten auf dem Bildschirm auf. Taste **SELECT** eindrücken, um ein Ein-Mannspiel zu wählen oder ein Zwei-Mannspiel zu wählen.

Die Prämie in der Mitte des Bildschirms zeigt die Spielstufe an. Taste **OPTION** eindrücken um eine der acht Stufen zu wählen: Kirschen, Erdbeere, Orange, Apfel, Melone, ATARI-Symbole, Glocken oder Schlüssel. Egal auf welcher Spielstufe man anfängt, geht man auf die nächsthöhere Stufe über, sobald PAC-MAN sämtliche Tüpfel des Labyrinths verschluckt hat. Nach drei der Spielstufen erfreut PAC-MAN den Spieler mit einem kleinen Trickzeichenfilm.

OPZIONI DI GIOCO



Prima che il gioco inizi le opzioni di gioco vengono mostrate sullo schermo. Premete **SELECT** per scegliere un gioco per una persona.

Il premio al centro dello schermo indica il livello di gioco. Premete **OPTION** per scegliere il livello di gioco: ciliege, fragola, arancia, mela, melone, simbolo ATARI, campana o chiave. Indifferentemente dal livello di gioco al quale cominciate, passate automaticamente al livello seguente ogni volta che PAC-MAN sgombra il labirinto di puntini. Dopo tre dei livelli di gioco, PAC-MAN vi sorprende con un intermezzo di cartoni animati.

OPCIONES DE JUEGO



Antes de comenzar el juego aparecen en su pantalla las opciones de juego. Apriete **SELECT** para seleccionar el juego de un jugador.

La gratificación en el centro de la pantalla indica el nivel de juego. Apriete **OPTION** para seleccionar el nivel de juego: cerezas, fresa, naranja, manzana, melon, logo de ATARI, campana o llave. Cualquiera que sea el nivel en que usted comience el juego, usted pasará automáticamente al siguiente nivel del juego cuando PAC-MAN deje al laberinto libre de puntitos. Después de tres de los niveles del juego, PAC-MAN le sorprende con una caricatura animada como intermedio.



POINT VALUES

Dot  10 Points

Energy Pill  50 Points

Cherries  100 Points

Strawberry  300 Points

Orange  500 Points

Apple  700 Points

Lemon  1000 Points

ATARI Logo  2000 Points

VALEUR DES POINTS

Petit point  10 Points

Pilule d'énergie  50 Points

Cerises  100 Points

Fraise  300 Points

Orange  500 Points

Pomme  700 Points

Citron  1000 Points

Symbole d'ATARI  2000 Points

PUNKTWERTUNG

Tüpfel  10 Punkte

Energiepille  50 Punkte

Kirschen  100 Punkte

Erdbeere  300 Punkte

Orange  500 Punkte

Apfel  700 Punkte

Limone  1000 Punkte

ATARI-Symbol  2000 Punkte

VALORI IN PUNTI

Puntino  10 Punti

Pillola d'Energia  50 Punti

Ciliegie  100 Punti

Fragola  300 Punti

Arancia  500 Punti

Mela  700 Punti

Cedro  1000 Punti

Simbolo ATARI  2000 Punti

VALOR EN PUNTOS

Puntito  10 Puntos

Píldora Energética  50 Puntos

Cerezas  100 Puntos

Fresa  300 Puntos

Naranja  500 Puntos

Manzana  700 Puntos

Lima  1000 Puntos

Logo de ATARI  2000 Puntos

POINT VALUES

Bell  3000 Points

Key  5000 Points

First Ghost  200 Points

Second Ghost  400 Points

Third Ghost  800 Points

Fourth Ghost  1600 Points

VALEUR DES POINTS

Cloche  3000 Points

Clé  5000 Points

Premier fantôme  200 Points

Deuxième fantôme  400 Points

Troisième fantôme  800 Points

Quatrième fantôme  1600 Points

PUNKTWERTUNG

Glocke  3000 Punkte

Schlüssel  5000 Punkte

Erstes Gespenst  200 Punkte

Zweites Gespenst  400 Punkte

Drittes Gespenst  800 Punkte

Viertes Gespenst  1600 Punkte

VALORI IN PUNTI

Campana  3000 Punti

Chiave  5000 Punti

Primo Fantasma  200 Punti

Secondo Fantasma  400 Punti

Terzo Fantasma  800 Punti

Quarto Fantasma  1600 Punti

VALOR EN PUNTOS

Campana  3000 Puntos

Llave  5000 Puntos

Primer Fantasma  200 Puntos

Segundo Fantasma  400 Puntos

Tercer Fantasma  800 Puntos

Cuarto Fantasma  1600 Puntos

HELPFUL HINTS

■ Novice PAC-MAN players should practice eating all the dots to clear the maze before trying to eat the ghosts.

■ Try to save your energy pills until you absolutely need them. Wait until two or three ghosts are near PAC-MAN before eating a pill.

■ When you are in a hurry, travel a route already cleared of dots. PAC-MAN moves 20 percent faster when there are no dots in his path.



CONSEILS UTILES

■ Les joueurs débutants font bien de s'entraîner à manger tous les petits points avant d'essayer d'avaler les fantômes.

■ Essayez de conserver vos pilules d'énergie pour les cas de nécessité absolue. Attendez qu'au moins deux ou trois fantômes s'approchent de PAC-MAN avant de manger une pilule.

■ Quand vous êtes pressé, prenez un chemin qui a déjà été débarrassé des petits points. PAC-MAN se déplace 20 pour-cent plus vite quand il n'y a pas de petits points sur son chemin.

NÜTZLICHE TIPS

■ Anfänger des PAC-MAN Spiels sollen sich zuerst einmal üben, alle Tüpfel zu verschlucken, bevor sie zum Aufessen der Gespenster übergehen.

■ Man tut gut daran, die Energiepillen erst dann aufzuessen, wenn man sie unbedingt braucht. Am besten wartet man, bis zwei oder drei Gespenster in der Nähe von PAC-MAN erscheinen.

■ Wenn man sich beeilen muß, benützt man am besten einen Pfad, der schon von Tüpfeln befreit ist. PAC-MAN kann sich 20 Prozent schneller bewegen, wenn ihm keine Tüpfel im Weg stehen.

SUGGERIMENTI UTILI

■ I giocatori novizi di PAC-MAN dovrebbero far pratica nel mangiare tutti i puntini per sgombrare il labirinto prima di tentare di mangiare i fantasmi.

■ Cercate di conservare le pillole d'energia fino a quando ne avete assolutamente bisogno. Aspettate che due o tre fantasmi siano vicini prima di far prendere a PAC-MAN una pillola di energia.

■ Quando avete fretta, prendete una strada che sia già stata sgombrata dai puntini. PAC-MAN va il 20 per cento più veloce quando non ci sono puntini sul suo cammino.



SUGERENCIAS UTILES

■ Los jugadores novatos de PAC-MAN deberían practicar como comerse todos los puntitos y dejar el laberinto libre de ellos antes de intentar comer fantasmas.

■ Trate de ahorrar sus píldoras energéticas hasta que usted verdaderamente las necesite. Espere hasta que dos o tres fantasmas estén cerca de PAC-MAN antes de comer una píldora.

■ Cuando tenga prisa, vaya por una ruta que ya esté libre de puntitos. PAC-MAN se mueve un 20 por ciento mas rápido cuando no hay puntitos en su camino.

- * PAC-MAN, MS. PAC-MAN and characters are trademarks of Bally-Midway Mfg. Co. sublicensed to Atari, Inc. by Namco-America, Inc. for North, Central and South America. Trademark of Namco Ltd. throughout the rest of the world.
- * PAC-MAN, MS. PAC-MAN et personnages sont des marques déposées de Bally-Midway Mfg. Co. fabriquée par Atari, Inc. pour l'Amérique du Nord, du Sud et Centrale sous sous-licence de Namco-America, Inc. Marque déposée et droits de Namco Ltd. pour tous autres pays.
- * PAC-MAN, MS. PAC-MAN und Figuren sind eingetragene Warenzeichen der Bally-Midway Mfg. Co. und wird von Atari, Inc. für Nord- Mittel- und Süd Amerika unter lizen der Namco-America, Inc. hergestellt. Eingetragenes Warenzeichen und sonstige weltweite Rechte der Namco Ltd.
- * PAC-MAN, MS. PAC-MAN e personaggi sono marchi depositati della Bally-Midway Mfg. ed è prodotto dalla Atari, Inc. per l'America del Nord, del Sud e Centrale su sublicenza della Namco-America, Inc. Marchio depositato e altri diritti mondiali della Namco Ltd.
- * PAC-MAN, MS. PAC-MAN y los personajes son marcas registradas de Bally-Midway Mfg. Co. fabricado por Atari, Inc. para la América del Norte, del Sud y Central bajo sublicencia de Namco-America, Inc. Marca registrada y otros derechos mundiales de Namco Ltd.

Every effort has been made to ensure the accuracy of the product documentation in the manual. However, because we are constantly improving and updating our computer software and hardware, Atari, Inc. is unable to guarantee the accuracy of printed material after the date of publication and disclaims liability for changes, errors, or omissions.

No reproduction of this document or any portion of its contents is allowed without the specific written permission of Atari, Inc., Sunnyvale, CA 94088.



ATARI CORP., International Division
1312 Crossman Ave.
P.O. Box 61657
Sunnyvale, CA 94088 U.S.A.

C024364-22 REV. A
ATARI and Design Reg. U.S. Pat. & Im. Off.
© 1985 ATARI CORP. ALL RIGHTS RESERVED
PRINTED IN TAIWAN K.I.B. 1985